

BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1 Analisis Sistem yang Berjalan

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai prosedur reservasi yang didalamnya terdapat kegiatan penginputan data reservasi , termasuk transaksi pembayarannya. Dalam hal ini diperlukan beberapa metode analisis untuk mengetahui komponen - komponen apa saja yang ada dalam sistem yang berjalan. Metode yang digunakan dalam analisis sistem ini menggunakan metode orientasi objek dengan alat bantu analisis berupa diagram – diagram UML yang terdiri dari Use Case Diagram, Class Diagram, State Chart Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, Collaboration Diagram, Component Diagram dan Deployment Diagram. Dengan metode ini , kegiatan analisis sistem bisa lebih dipermudah dan menjadi referensi untuk merancang sistem yang diusulkan.

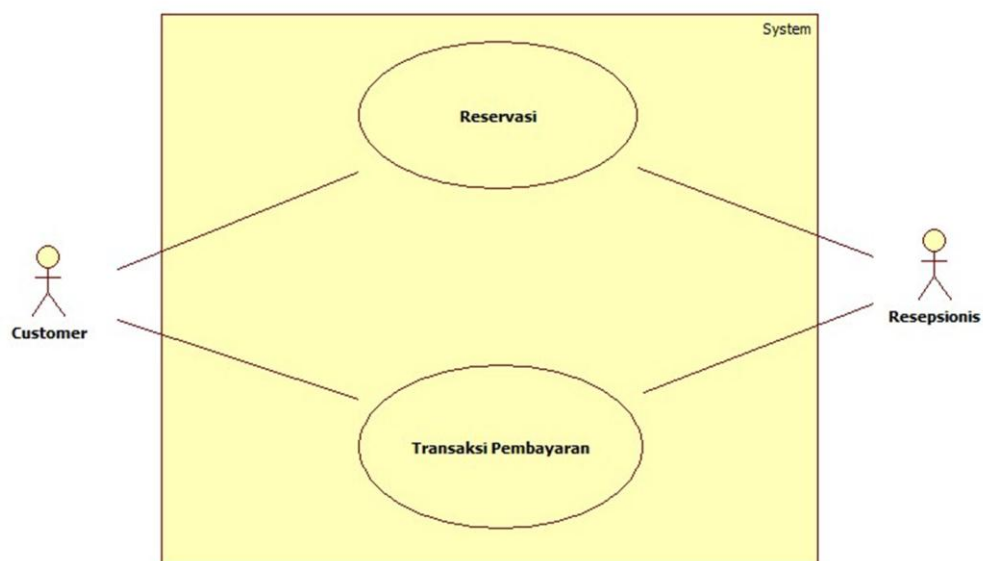
4.1.1 Analisis Kebutuhan

Dalam membangun sebuah sistem , maka terlebih dahulu menganalisis kebutuhan – kebutuhan yang terdapat pada sistem yang berjalan.

4.1.1.1 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah diagram yang menggambarkan bagaimana seorang pengguna berinteraksi dengan sistem, Dengan cara langkah – langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu. *Roger S Pressman (2010:993)*

Berdasarkan hasil observasi di Alam Wisata Cimahi , peneliti berhasil memodelkan use case diagram dari sistem yang pemesanan paket outbound yang berjalan yaitu :



Gambar 4.1 Use Case Diagram Sistem Pemesanan Paket Outbound yang berjalan di Alam Wisata Cimahi

4.1.1.2 Aktor dan Deskripsinya

Aktor merupakan orang yang berinteraksi dengan system , fungsi atau proses lain, atau bahkan berinteraksi dengan aktor lain serta perangkat - perangkat yang ada pada system. Biasanya aktor yang ada pada system memiliki keterikatan satu dengan yang lainnya pada beberapa fungsi atau proses. Aktor yang ada pada Sistem Informasi Pemesanan Paket Outbound di Alam Wisata Cimahi meliputi :

Tabel 4.1

Aktor dan Deskripsinya

No	Aktor	Deskripsi
1	Resepsionis	Pihak yang bertugas melayani reservasi customer dan yang melakukan pengolahan data reservasi.
2	Customer	Pihak yang menyewa dan memesan fasilitas yang tersedia.

4.1.1.3 Skenario Use Case

Skenario use case merupakan gambaran yang mendeskripsikan procedural proses yang ada pada system terhadap aktor - aktor yang terkait, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh system tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor. Berikut adalah skenario use case yang berjalan saat ini di Alam Wisata Cimahi, yaitu:

Tabel 4.2

Skenario Use Case Reservasi yang Berjalan

Identifikasi	
Nama Use Case	Reservasi
Aktor	Customer
Worker	Resepsionis
Tujuan	Mengolah data reservasi customer dan memberikan informasi reservasi terhadap fasilitas - fasilitas yang sedang dipesan
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Customer memilih tanggal dan waktu acara.	
2. Customer memilih fasilitas / paket event / paket acara.	
3. Customer mengisi lembar reservasi.	
	4. Resepsionis mencatat data reservasi ke buku reservasi.
	5. Resepsionis menghitung total pembayaran atas fasilitas yang dipesan. <i>total bayar = biaya sewa gedung / ruangan + (jumlah pack * harga paket acara / event) + biaya lain – lain.</i>
6. Customer membayar sejumlah uang sesuai dengan total	

pembayaran baik cash ataupun secara deposito.	
	7. Resepsionis mencatat kwitansi pembayaran customer
8. Customer menerima kwitansi pembayaran.	
	9. Resepsionis mencatat data reservasi ke banquet order.

Tabel 4.3

Skenario Use Case Transaksi Pembayaran yang Berjalan

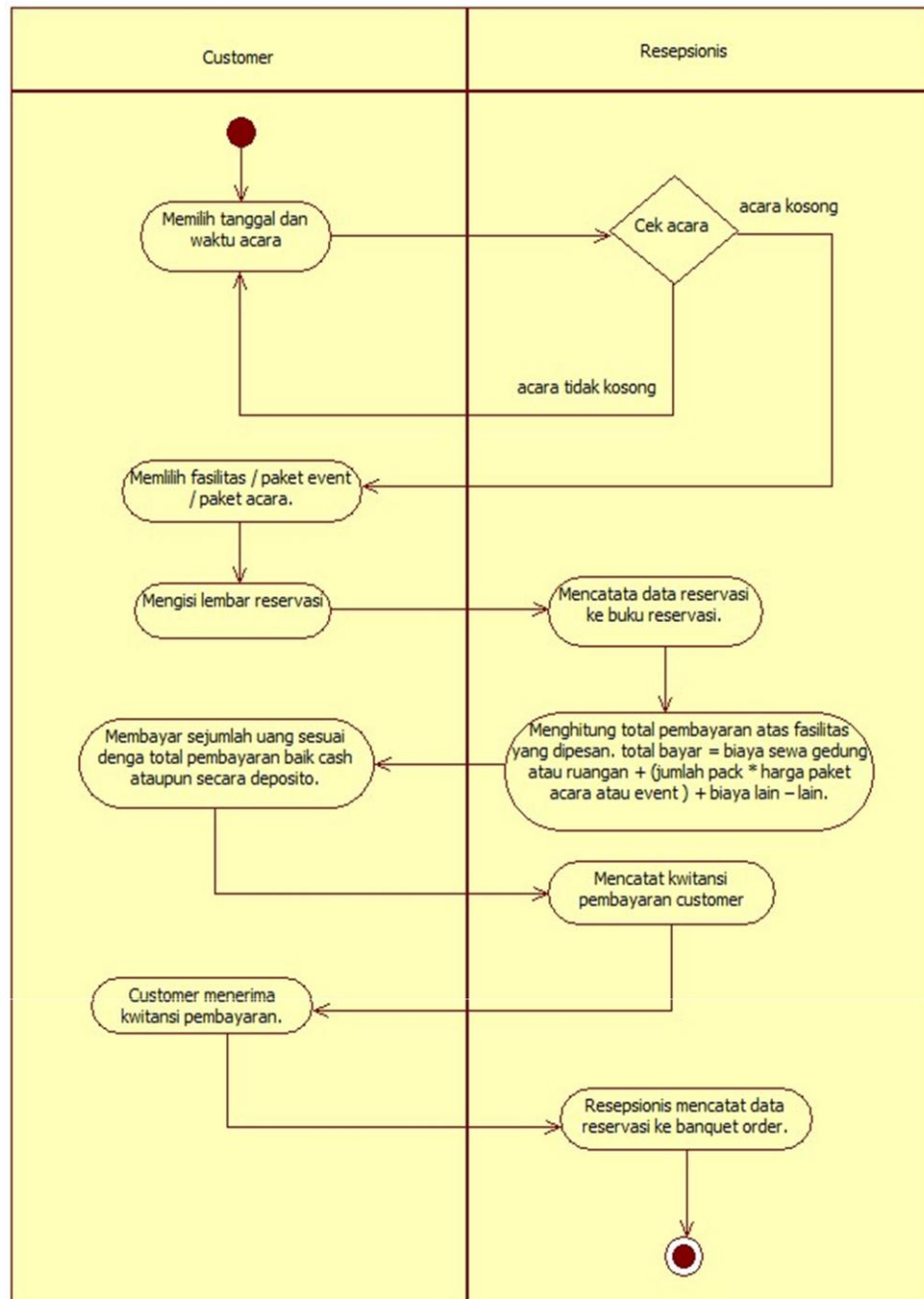
Identifikasi	
Nama Use Case	Transaksi Pembayaran
Aktor	Customer
Worker	Resepsionis
Tujuan	Mengolah data transaksi pembayaran atas fasilitas yang telah dipesan oleh customer.
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Customer membayar sejumlah uang sesuai dengan apa yang dipesan baik cash ataupun secara deposito. Pembayaran ini juga bisa berupa pelunasan.	
	2. Resepsionis mencatat data

	pembayaran ke kwintansi lalu di berikan kwitansi ke customer serta menandai banquet order pemesan dengan status lunas.
3. Customer menerima kwintansi.	

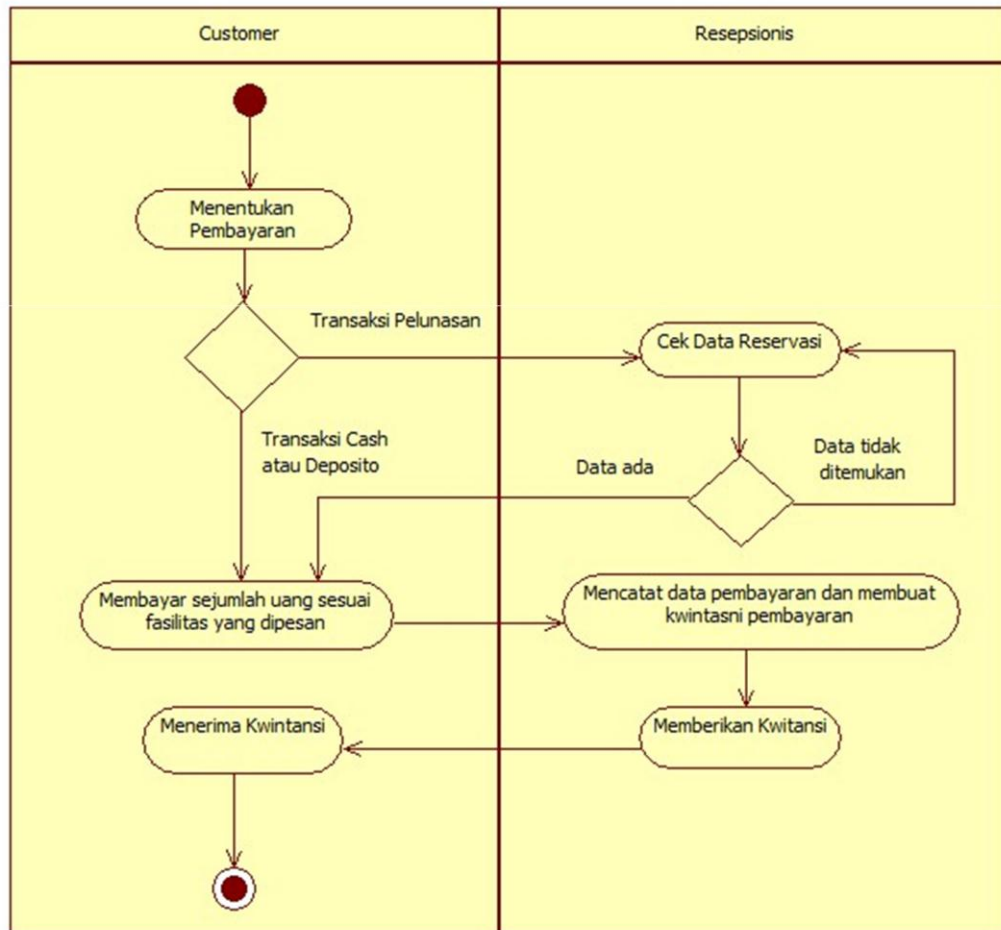
4.1.1.4 Activity Diagram

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan perilaku dinamis dari suatu sistem atau komponen sistem melalui aliran control diantara aksi –aksi yang dilakukan sistem. Ini mirip dengan diagram alir tetapi diagram ini lebih menggambarkan aktivitas dan menentukan aliran konruen. Roger S Pressman (2010:998)

Berikut Activity Diagram terhadap Sistem yang berjalan yaitu :



Gambar 4.2 Activity Diagram Reservasi yang Berjalan



Gambar 4.3 Activity Diagram Transaksi Pembayaran yang sedang berjalan

4.1.2 Evaluasi Sistem yang Sedang Berjalan

Evaluasi terhadap sistem yang sedang berjalan bertujuan untuk memperoleh solusi terhadap permasalahan yang ada pada sistem, dan evaluasi ini dilakukan

setelah tahap proses analisis terhadap sistem yang sedang berjalan. Baik analisis terhadap prosedur yang ada, juga beberapa permasalahan yang peneliti temukan baik itu secara langsung maupun tidak langsung. Berdasarkan analisa sistem dan hasil wawancara serta observasi yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa :

Tabel 4.4

Evaluasi sistem yang sedang berjalan

No	Permasalahan	Aktor	Pemecahan
1	Form lembar reservasi, Buku reservasi dan Banquet order sering terjadi redudansi dan kesalahan dalam entri data karena belum terintegrasi dengan baik	Resepsionis	Membangun sebuah perangkat lunak untuk penyimpanan data dengan database yang terintegrasi dengan baik sehingga tidak terjadi redudansi.
2	Sulitnya pencarian data reservasi karena data masih dalam bentuk arsip, sehingga memerlukan waktu yang lama.	Resepsionis	Membangun sebuah perangkat lunak agar dapat memudahkan pencarian data reservasi.
3	Perhitungan transaksi pembayaran untuk pemesanan fasilitas yang tersedia, sewaktu – waktu bisa saja terjadi kesalahan.	Resepsionis	Membangun sebuah perangkat lunak yang bisa mengolah perhitungan transaksi pembayaran fasilitas yang dipesan.

	Sehingga pada saat perhitungan harus dengan teliti menentukan detail fasilitas apa yang dipesan oleh customer. Hal ini terkadang menghabiskan banyak waktu.		
--	---	--	--

4.2 Perancangan Sistem

Perancangan sistem dilakukan setelah tahap analisis telah dilakukan. Tujuannya untuk mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan pada permasalahan yang ada. Berdasarkan hasil analisis pada bab sebelumnya, maka diusulkan perancangan sistem baru untuk mengatasi beberapa permasalahan yang ada di sistem sebelumnya.

4.2.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ialah untuk memenuhi kebutuhan pengguna sistem dan memberikan gambaran umum kepada pengguna terhadap sistem yang baru. Adapun tujuan perancangan dari sistem informasi pemesanan paket outbound ini adalah :

1. Dapat mempermudah pengolahan data reservasi dan pembayaran untuk bagian resepsionis.

2. Dapat mempermudah mengetahui kesalahan pengolahan data reservasi dan pembayaran untuk bagian resepsionis.
3. Dapat mempermudah perhitungan pembayaran transaksi pada setiap aktivitas reservasi.
4. Dapat mempermudah pengaturan team dan susunan acara pada event outbound.

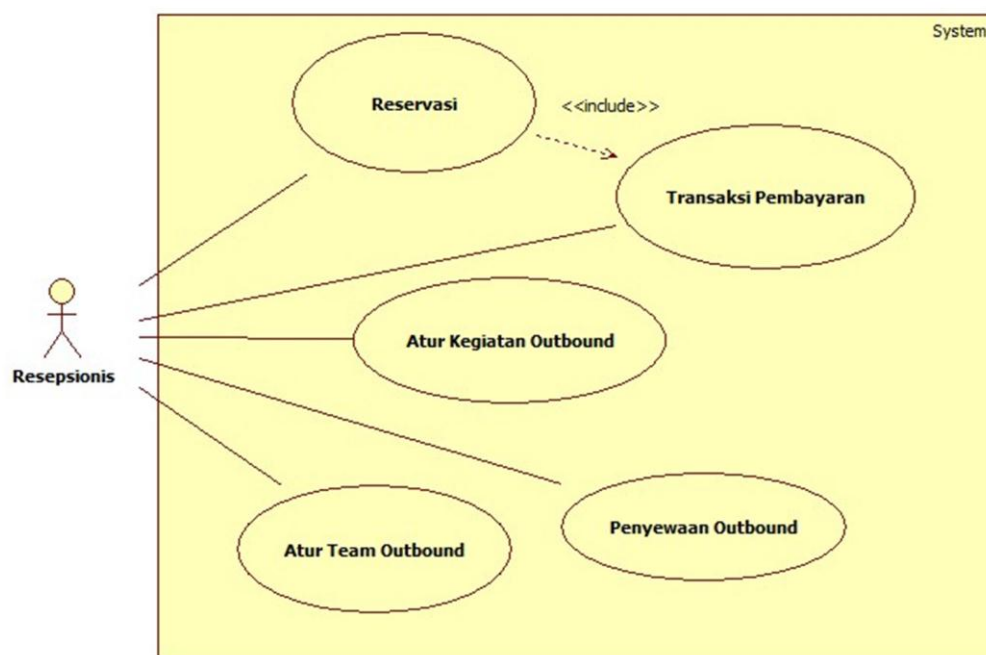
4.2.2 Gambaran Umum Sistem yang di usulkan

Sistem informasi yang diusulkan untuk sistem informasi pemesanan paket outbound ini memiliki beberapa keunggulan dan perbedaan dari sistem yang sedang berjalan. Pada sistem yang lama data reservasi disimpan serta manual pada buku reservasi , form reservasi dan banquet order. Serta proses transaksi pembayaran tidak terintegrasi dengan sistem reservasi . Sehingga , pengolahan data belum optimal .Pada sistem yang baru data- data reservasi akan disimpan kedalam sebuah sistem basis data , dimana sistem ini di dukung dengan database management system (DBMS) ,sehingga memudahkan dalam proses pengolahan data secara efektif dan efisien. Dengan adanya perancangan sistem informasi pemesanan paket outbound ini diharapkan dapat memudahkan bagian resepsionis dalam melakukan aktifitas reservasi dan pembayaran transaksi khususnya pada event outbound.

4.2.3 Diagram Use Case Yang Di Usulkan

Use Case Diagram adalah diagram yang menggambarkan bagaimana seorang pengguna berinteraksi dengan sistem, Dengan cara langkah – langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan tertentu. *Roger S Pressman (2010:993)*.

Adapun use case diagram sistem informasi pemesanan paket outbound yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.4 Use Case Diagram Sistem Pemesanan Paket Outbound yang diusulkan

Tabel 4.5

Skenario Use Case Reservasi yang diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Reservasi
Aktor	Resepsionis
Tujuan	Mengolah data reservasi atas fasilitas yang telah dipesan oleh customer.
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Mengisi form login.	
	2. Validasi data login (username dan password).
	3. Menampilkan pesan pemberitahuan
4. Pilih menu tanggal dan waktu untuk mengadakan event / acara.	
5. Pilih menu jenis event / acara.	
	5. Menampilkan form reservasi
6. Isi data reservasi.	
	7.Validasi data reservasi (semua atribut reservasi).
	8. Menampilkan pesan pemberitahuan.
9. Simpan data reservasi.	
	10. Simpan data reservasi ke database.
Skenario Alternatif (Data Login tidak valid)	
	1. Validasi data login (username dan password).
	2. Menampilkan pesan

	pemberitahuan
3. Mengisi form login	
Skenario Alternatif (Data Reservasi tidak valid)	
	1. Validasi data reservasi (semua atribut reservasi).
	2. Menampilkan pesan pemberitahuan
3. Mengisi form reservasi	

Tabel 4.6

Skenario Use Case Transaksi Pembayaran yang diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Transaksi Pembayaran
Aktor	Resepsionis
Tujuan	Mengolah data transaksi pembayaran atas fasilitas yang telah dipesan oleh customer.
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Mengisi form login.	
	2. Validasi data login (username dan password).
	3. Menampilkan pesan pemberitahuan
4. Pilih data reservasi	
5. Pilih jenis transaksi pembayaran	
	6. Menampilkan form transaksi

	pembayaran.
7. Isi form transaksi pembayaran	
	8. Validasi transaksi pembayaran.
	9. Menampilkan pesan pemberitahuan.
	10. Melakukan perhitungan transaksi.
	11. Menampilkan hasil perhitungan.
12. Simpan data transaksi pembayaran.	
	13. Simpan data transaksi pembayaran ke database.
	14. Cetak struk pembayaran / pelunasan , Lembar Reservasi dan Banquet Order.
15. Menerima struk pembayaran / pelunasan , Lembar Reservasi dan Banquet Order.	
Sekenario Alternatif (Data Login tidak valid)	
	1. Validasi data login (username dan password).
	2. Menampilkan pesan pemberitahuan
3. Mengisi form login	
Sekenario Alternatif (Data Transaksi Pembayaran tidak valid)	
	1. Validasi data transaksi pembayaran.
	2. Menampilkan pesan pemberitahuan
3. Mengisi form transaksi pembayaran	

Tabel 4.7

Skenario Use Case Atur Kegiatan Outbound yang diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Atur Kegiatan Outbound
Aktor	Resepsionis
Tujuan	Membuat daftar kegiatan pada acara / event outbound
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Mengisi form login.	
	2. Validasi data login (username dan password).
	3. Menampilkan pesan pemberitahuan
4. Pilih menu atur kegiatan outbound	
	5. Menampilkan form kegiatan outound
6. Isi form kegiatan outbound	
	7. Validasi data kegiatan outbound (semua atribut kegiatan outbound)
	8. Menampilkan pesan pemberitahuan
9. Cetak daftar kegiatan	
	10. Mencetak daftar kegiatan outbound
11. Menerima daftar kegiatan outbound	
Skenario Alternatif (Data Login tidak valid)	
	1. Validasi data login (username dan password).
	2. Menampilkan pesan pemberitahuan

3. Mengisi form login	
Skenario Alternatif (Data kegiatan outbound tidak valid)	
	1. Validasi data kegiatan outbound.
	2. Menampilkan pesan pemberitahuan
3. Mengisi form kegiatan outbound.	

Tabel 4.8

Skenario Use Case Penyewaan Outbound yang diusulkan

Identifikasi	
Nama Use Case	Penyewaan Outbound
Aktor	Resepsionis
Tujuan	Mengelola data penyewaan fasilitas outbound diluar event (paket) .
Skenario	
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Mengisi form login.	
	2. Validasi data login (username dan password).
	3. Menampilkan pesan pemberitahuan
4. Pilih menu penyewaan outbound	
	5. Menampilakn form penyewaan outbound
6. Isi form penyewaan outbound	
	7. Validasi form penyewaan outbound
	8. Menampilkan pesan pemberitahuan

	9. Melakukan perhitungan transaksi
	10. Menampilkan hasil perhitungan
11. Cetak tiket	
	12. Mencetak tiket fasilitas outbound
Skenario Alternatif (Data Login tidak valid)	
	1. Validasi data login (username dan password).
	2. Menampilkan pesan pemberitahuan
3. Mengisi form login	
Skenario Alternatif (Data data penyewaan tidak valid)	
	1. Validasi data penyewaan outbound.
	2. Menampilkan pesan pemberitahuan
3. Mengisi form penyewaan outbound.	

Tabel 4.9

Skenario Use Case Atur Team Outbound yang diusulkan

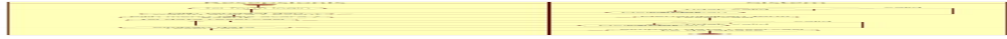
Identifikasi	
Nama Use Case	Atur Team Outbound
Aktor	Resepsionis
Tujuan	Membuat daftar team outbound pada sebuah event / acara
Skenario	

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1.Mengisi form login.	
	2. Validasi data login (username dan password).
	3. Menampilkan pesan pemberitahuan
4. Pilih menu atur team outbound	
	5. Menampilkan form atur team outbound.
6. Isi form atur team outbound	
	7. Validasi data team outbound (semua atribut team outbound).
	8. Menampilkan pesan pemberitahuan
9. Cetak daftar team outbound	
	10. Mencetak daftar team outbound.
Skenario Alternatif (Data Login tidak valid)	
	1. Validasi data login (username dan password).
	2. Menampilkan pesan pemberitahuan
3. Mengisi form login	
Skenario Alternatif (Data data team outbound tidak valid)	
	1. Validasi data team outbound.
	2. Menampilkan pesan pemberitahuan
3. Mengisi form atur team outbound.	

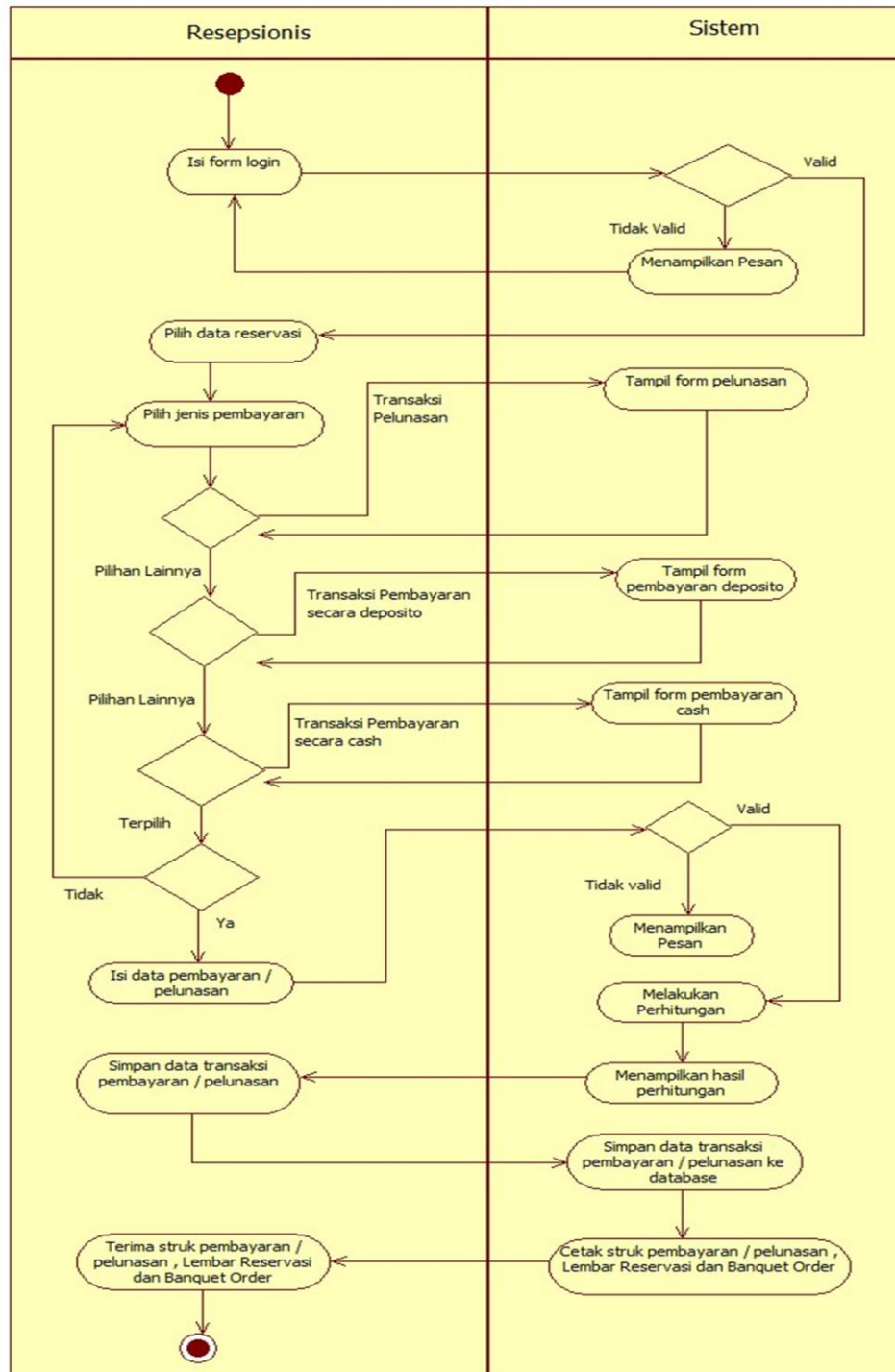
4.2.4 Activity Diagram Yang Di Usulkan

Activity Diagram adalah diagram yang menggambarkan perilaku dinamis dari suatu sistem atau komponen sistem melalui aliran control diantara aksi – aksi yang dilakukan sistem. Ini mirip dengan diagram alir tetapi diagram ini lebih menggambarkan aktivitas dan menentukan aliran konruen. *Roger S Pressman (2010:998)*.

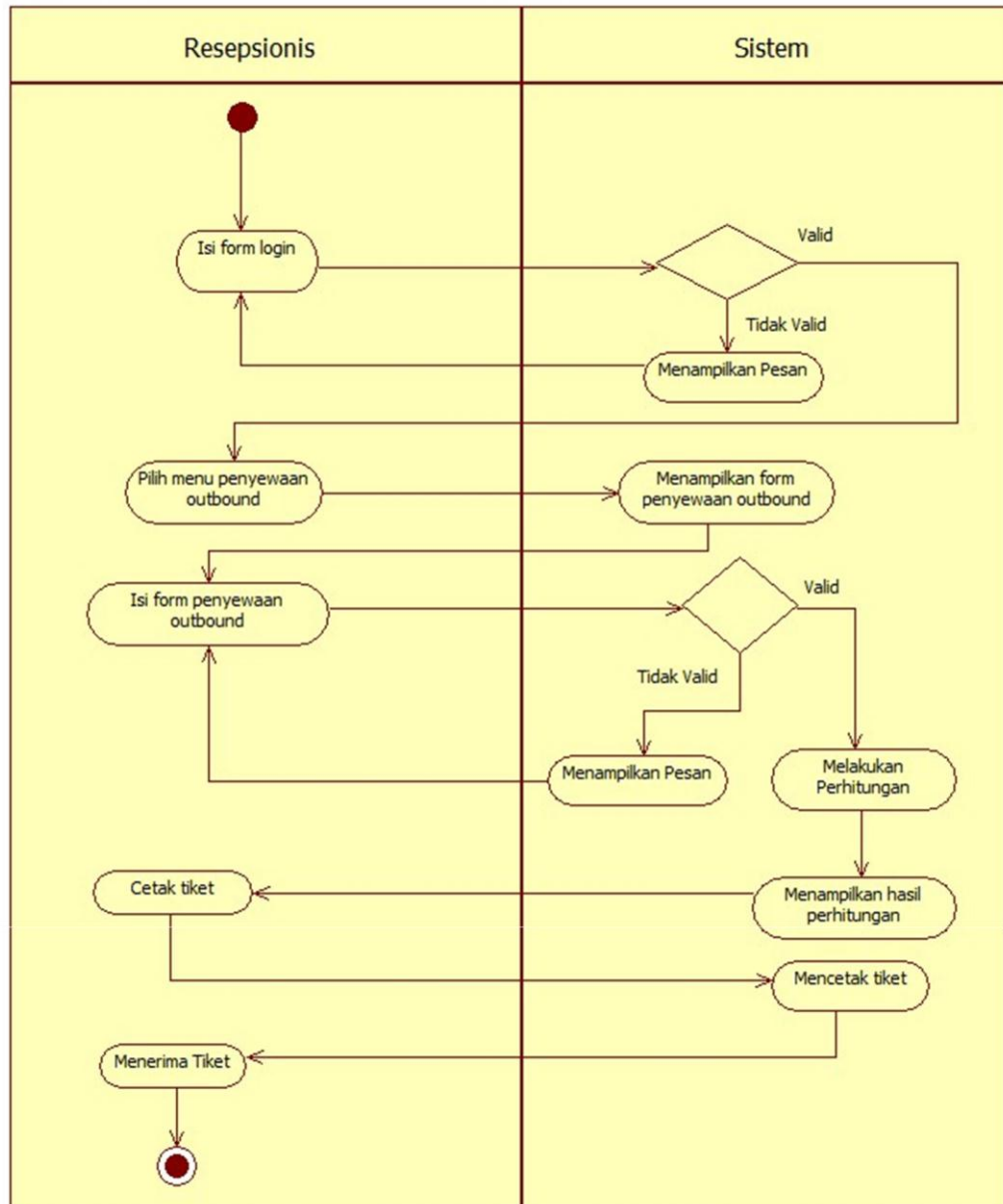
Berikut Activity Diagram terhadap Sistem Informasi Pemesanan Paket Outbound yang diusulkan yaitu :



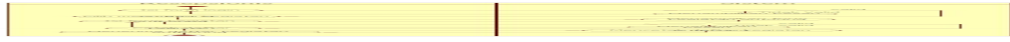
Gambar 4.5 Activity Diagram Reservasi yang diusulkan



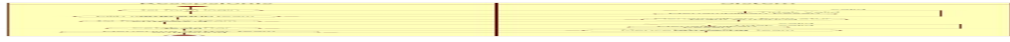
Gambar 4.6 Activity Diagram Transaksi Pembayaran yang diusulkan



Gambar 4.7 Activity Diagram Penyewaan Outbound yang diusulkan



Gambar 4.8 Activity Diagram Atur Kegiatan Outbound yang diusulkan

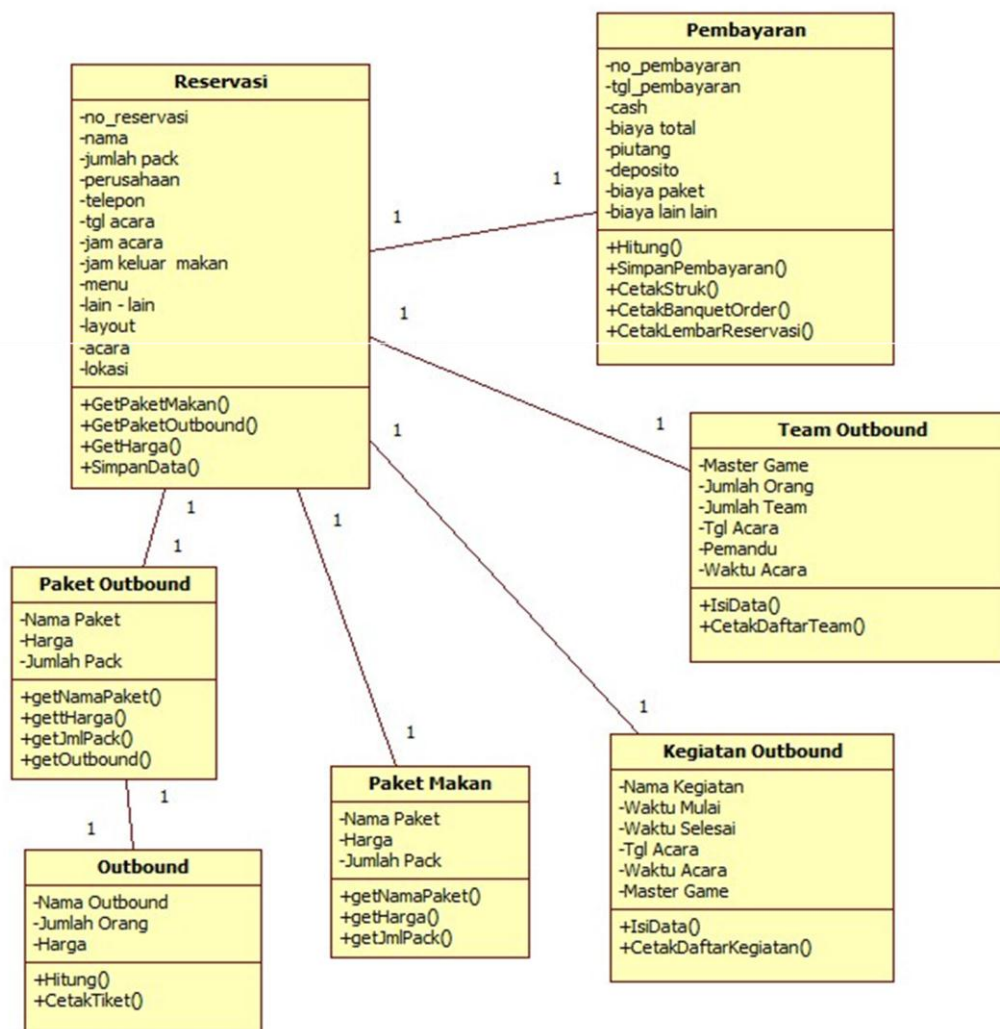


Gambar 4.9 Activity Diagram Atur Team Outbound yang diusulkan

4.2.5 Class Diagram sistem yang diusulkan

Diagram kelas adalah diagram yang menyediakan sudut pandang static atau struktural atas suatu sistem. Diagram kelas tidak menunjukkan sifat dinamis dari komunikasi – komunikasi antar objek pada diagram. *Roger S Pressman (2010:987)*

Berikut Class Diagram dari sistem yang diusulkan adalah :

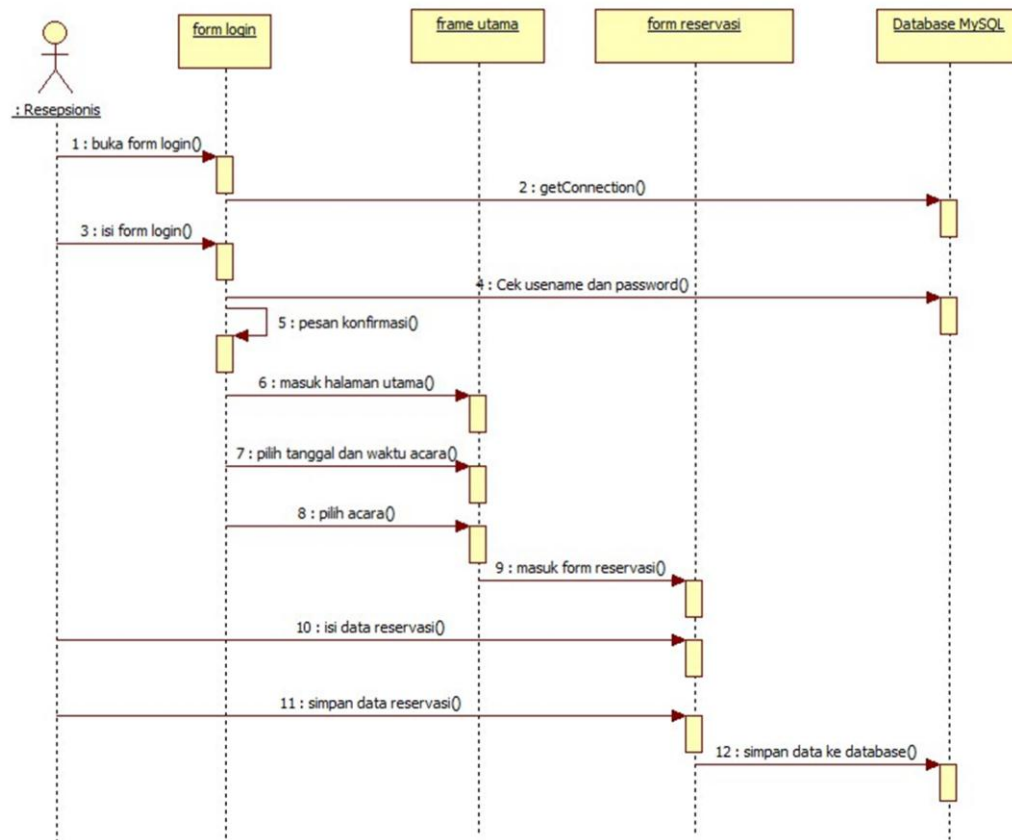


Gambar 4.10 Class Diagram Sistem yang diusulkan

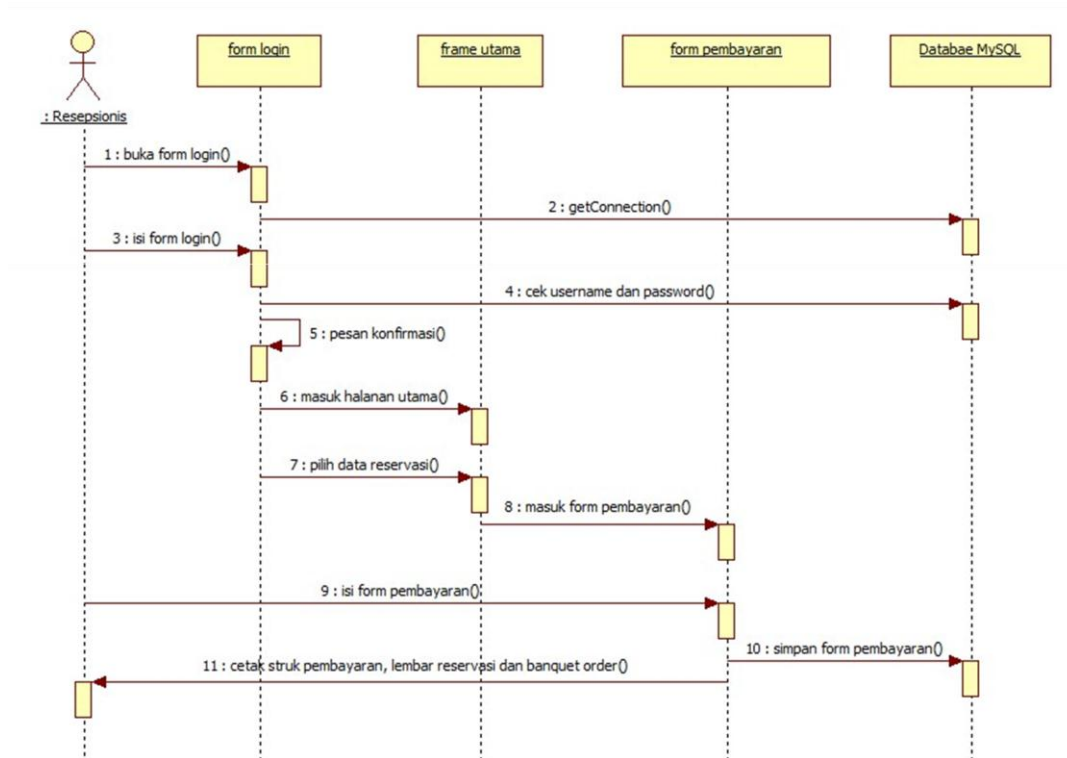
4.2.6 Sequence Diagram sistem yang diusulkan

Sequence diagram adalah diagram yang digunakan untuk menunjukkan komunikasi dinamis antar objek – objek selama eksekusi suatu pekerjaan dapat digunakan untuk menunjukkan interaksi – interaksi pada suatu use case pada saat sekenario dari sistem pada perangkat lunaknya. *Roger S Pressman (2010:994)*

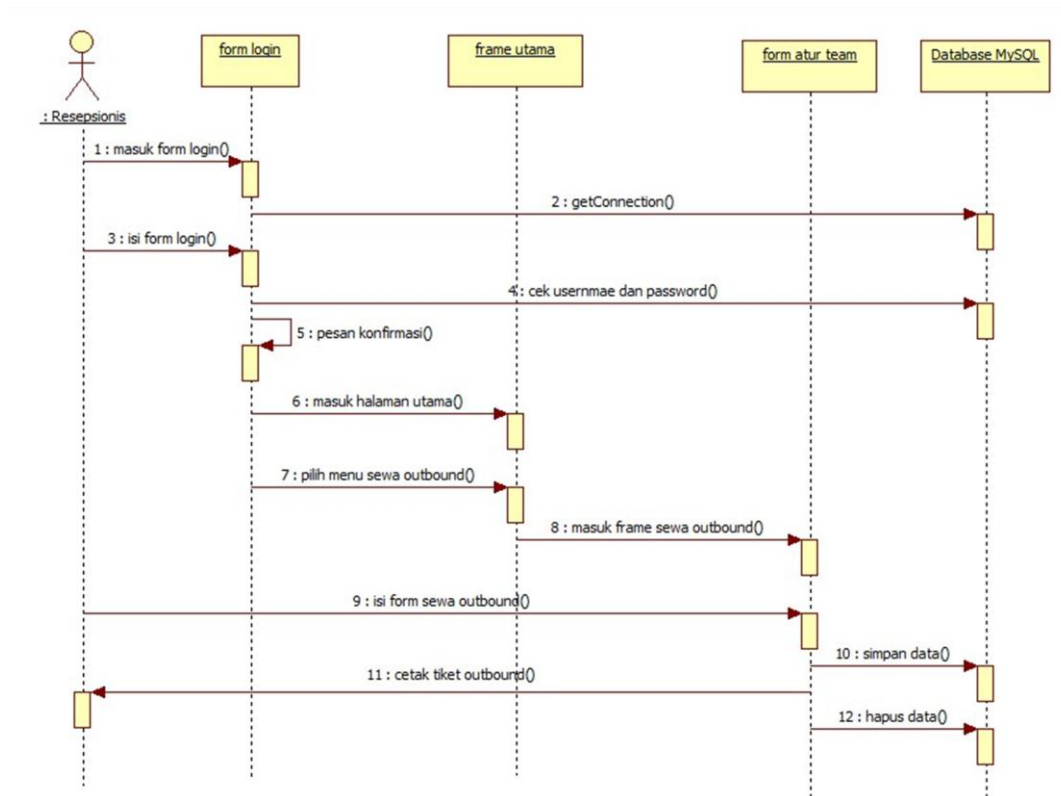
.Berikut Sequence Diagram dari sistem yang diusulkan yaitu:



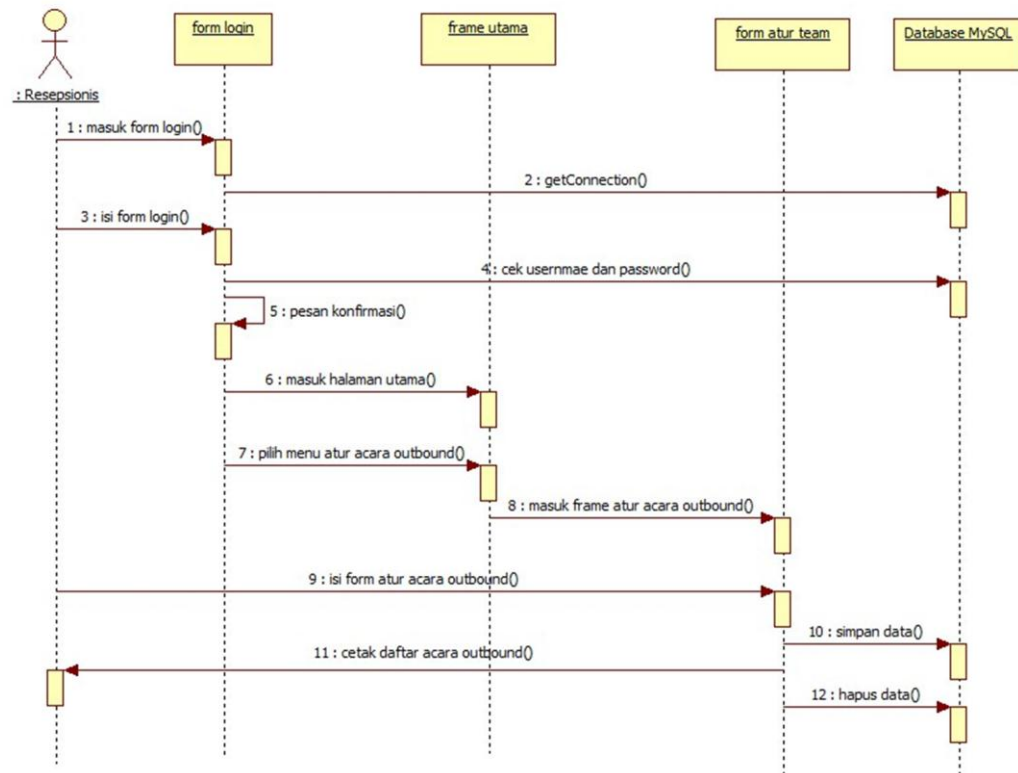
Gambar 4.11 Sequence Diagram Reservasi yang diusulkan



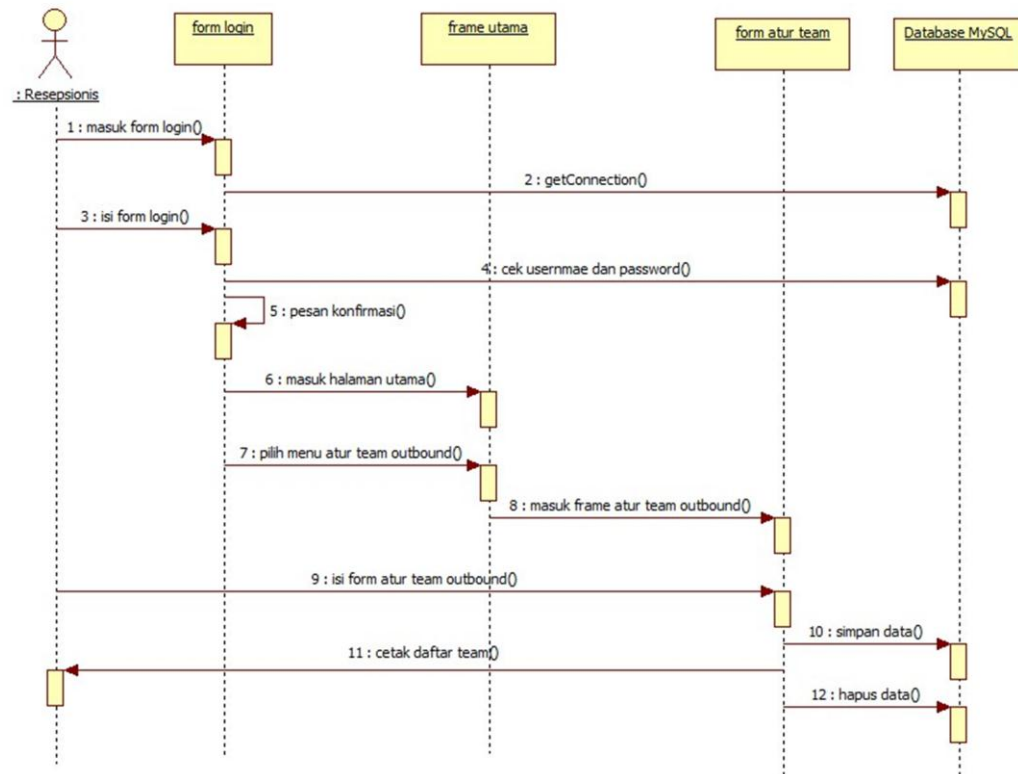
Gambar 4.12 Sequence Diagram Transaksi Pembayaran yang diusulkan



Gambar 4.13 Sequence Diagram Sewa Outbound yang diusulkan



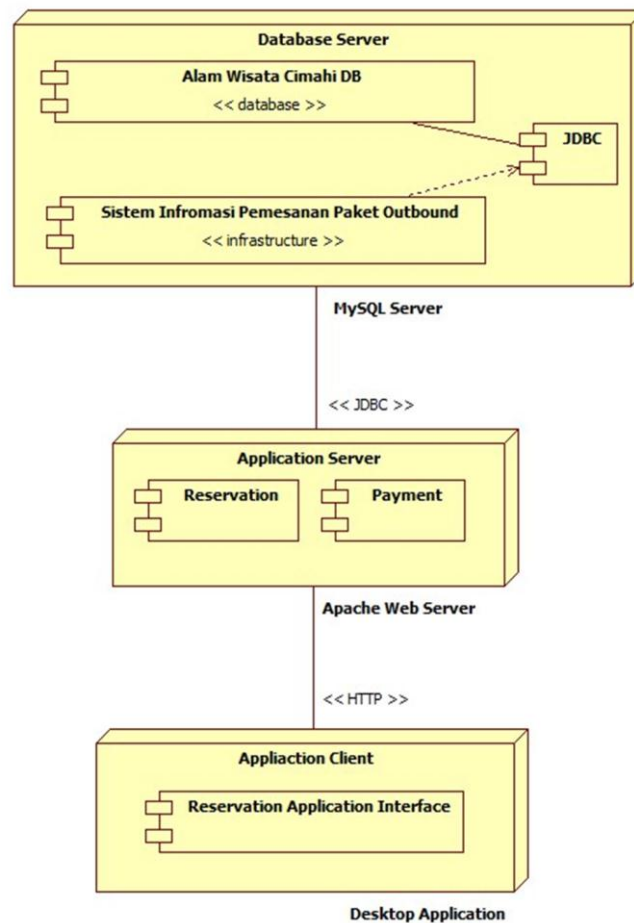
Gambar 4.14 Sequence Diagram Atur Acara Outbound yang diusulkan



Gambar 4.15 Sequence Diagram Atur Team Outbound yang diusulkan

4.2.7 Deployment Diagram sistem yang diusulkan

Deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di-deploy dalam infrastruktur sistem, di mana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras apa), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisik. Berikut deployment diagram dari sistem yang diusulkan adalah :



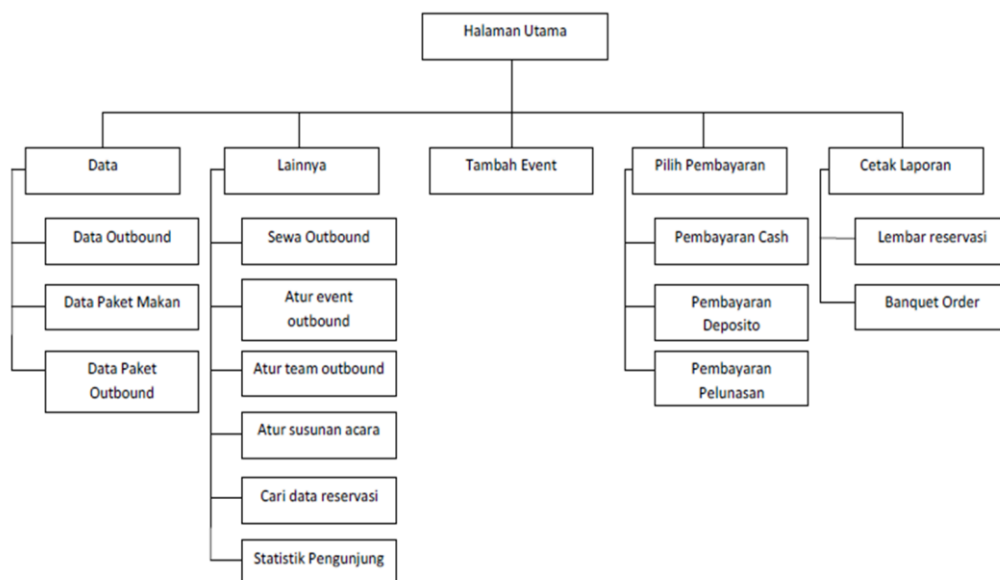
Gambar 4.16 Deployment Diagram Sistem yang diusulkan

4. 2.8 Perancangan Antar Muka

Pada sub bab ini akan membahas mengenai struktur menu, perancangan input output, yang berfungsi sebagai user interface dari perangkat lunak yang dibangun pada Sistem Informasi Pemesan Paket Outbound.

4.2.8.1 Struktur Menu

Struktur menu merupakan gambaran atau model dari rancangan antar muka perangkat lunak sebagai petunjuk dalam mengoperasikan perangkat lunak , agar pengguna tidak mengalami kesulitan dalam memilih menu - menu yang diinginkan. Berikut ini merupakan struktur menu dari perangkat lunak pada Sistem Informasi Pemesanan Paket Outbound.



Gambar 4.17 Struktur Menu Sistem Informasi Pemesanan Paket Outbound

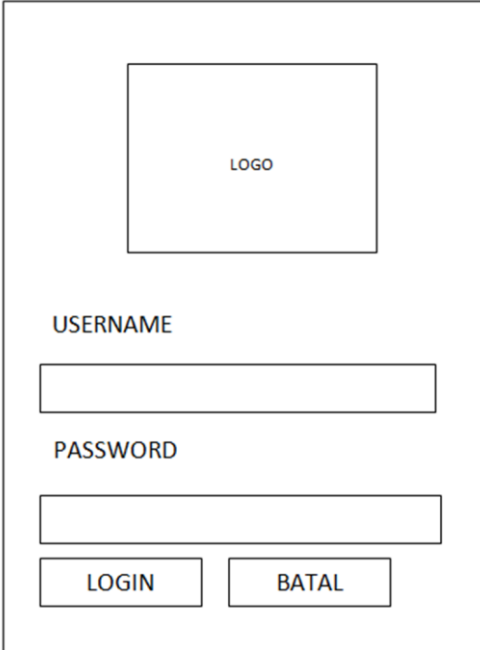
4.2.8.2 Perancangan Input

Rancangan tampilan input ini berfungsi sebagai gambaran atau model input data dari perangkat lunak yang dibangun untuk menunjang sistem yang dirancang, dan menjadi permulaan saat mengentrikan data untuk diolah dalam sistem. Berikut ini beberapa rancangan input dari perangkat lunak yang dibangun yaitu :

1. Rancangan Tampilan Login

Tampilan login berfungsi sebagai pembatas hak akses pada perangkat lunak ini.

Berikut rancangan tampilan login :



LOGO

USERNAME

PASSWORD

LOGIN BATALL

Gambar 4.18 Rancangan Tampilan Login

2. Rancangan Form Reservasi

Form Reservasi berfungsi untuk memasukan data reservasi pada aktivitas reservasi pengunjung. Berikut rancangan dari Form Reservasi :

Acara	<input type="text"/>	Tgl Acara	<input type="text"/>																
No Reservasi	<input type="text"/>	Jam Acara	<input type="text"/>																
Tgl Reservasi	<input type="text"/>	Jml Pack	<input type="text"/>																
Nama Customer	<input type="text"/>	Jml Orang	<input type="text"/>																
Perusahaan	<input type="text"/>	No Telp	<input type="text"/>																
Jam Keluar Makan	<input type="text"/>	Acara	<div></div>																
Penyajian Menu	<input type="text"/>	Lain - Lain	<table border="1"> <thead> <tr> <th>id</th> <th>nama</th> <th>harga</th> <th>pilih</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>	id	nama	harga	pilih												
id	nama	harga	pilih																
Ruangan	<input type="text"/>																		
Harga Sewa Ruangan	<input type="text"/>																		
Kapasitas	<input type="text"/>																		
Layout Ruangan	<input type="text"/>																		
Paket Makan	<input type="text"/>																		
Harga Paket Makan	<input type="text"/>																		
Status	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>																		
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Cek Waktu"/>		<input type="button" value="Pilih"/> <input type="button" value="Reset"/>	Biaya Lain <input type="text"/> Total Biaya <input type="text"/>																

Gambar 4.19 Rancangan Form Reservasi

3. Rancangan Form Pembayaran

Form Pembayaran berfungsi untuk memasukan data transaksi pembayaran baik cash ataupun dengan deposito pada aktivitas pembayaran transaksi. Berikut rancangan dari Form Pembayaran :

Tanggal Pembayaran	<input type="text"/>	Nama Customer	<input type="text"/>							
No Pembayaran	<input type="text"/>	Nama Instansi	<input type="text"/>							
No Reservasi	<input type="text"/>	Nama Event / Acara	<input type="text"/>							
<div>Rincian Pembayaran</div> <table border="1"> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>									TOTAL PEMBAYARAN	<input type="text"/>
		MINIMAL DEPOSITO	<input type="text"/>							
		PIUTANG	<input type="text"/>							
		DEPOSITO	<input type="text"/>							
		<input type="button" value="Hitung"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Simpan"/>								

Gambar 4.20 Rancangan Form Pembayaran

3. Rancangan Form Pelunasan

Form Pelunasan berfungsi untuk memasukan data pelunasan atas transaksi secara deposito pada aktivitas pembayaran transaksi. Berikut rancangan dari Form Pelunasan :

Tanggal Pelunasan	<input type="text"/>	Nama Customer	<input type="text"/>							
No Pelunasan	<input type="text"/>	Nama Instansi	<input type="text"/>							
No Reservasi	<input type="text"/>	Nama Event / Acara	<input type="text"/>							
<table border="1"> <tr><td>Rincian Biaya</td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </table>		Rincian Biaya							TOTAL PEMBAYARAN	<input type="text"/>
Rincian Biaya										
		PIUTANG	<input type="text"/>							
		CASH	<input type="text"/>							
		<input type="button" value="Hitung"/> <input type="button" value="Reset"/> <input type="button" value="Simpan"/>								

Gambar 4.21 Rancangan Form Pelunasan

4. Rancangan Form Sewa Outbound

Form Sewa Outbound berfungsi untuk memasukan data penyewaan fasilitas outbound diluar event. Berikut rancangan dari Form Sewa Outbound :

id	Nama	Harga	Pilih

Total

Jumlah Orang

Pemandu ☐ Ya ☐ Tidak

Biaya Pemandu

Total Pembayaran

Gambar 4.22 Rancangan Form Sewa Outbound

5. Rancangan Form Atur Team Outbound

Form Atur Team Outbound berfungsi untuk memasukan data pembagian team pada event outbound yang ada. Berikut tampilan rancangan dari Form Atur Team Outbound :

No Reservasi	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	Maksimal Pemandu	<input type="text"/>																																
Tanggal Acara	<input type="text"/>		Master Game	<input type="text"/>																																
Waktu Acara	<input type="text"/>		Pemandu n	<input type="text"/>																																
Jumlah Orang	<input type="text"/>		Jumlah Orang dalam team n	<input type="text"/>																																
<input type="button" value="Tambahkan"/>																																				
<table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Team</th> <th>Jumlah Team</th> <th>Pemandu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td><td> </td><td> </td></tr> </tbody> </table>					No	Team	Jumlah Team	Pemandu																												
No	Team	Jumlah Team	Pemandu																																	
<input type="button" value="Cetak Daftar Team"/> <input type="button" value="Reset"/>																																				

Gambar 4.23 Rancangan Form Atur Team Outbound

6. Rancangan Form Atur Acara Outbound

Form Atur Acara Outbound berfungsi untuk memasukan data pembagian kegiatan pada event outbound. Berikut rancangan dari Form Atur Acara Outbound :

No Reservasi ☐ Waktu Acara

Tanggal Acara Batas Waktu

Nama Kegiatan

Waktu Mulai

Waktu Selesai

No	Waktu	Kegiatan

Gambar 4.24 Rancangan Form Atur Kegiatan Outbound

4.2.8.3 Perancangan Output

Rancangan tampilan output ini berfungsi sebagai gambaran atau model output data dari perangkat lunak yang dibangun untuk menunjang sistem yang dirancang, dan menjadi tampilan akhir setelah entri data yang telah diolah dalam sistem. Berikut ini beberapa rancangan output dari perangkat lunak yang dibangun yaitu :

1. Perancangan Lembar Reservasi

Lembar ini berisi detail reservasi atas pemesanan paket event. Berikut merupakan rancangan lembar reservasi sebagai berikut :

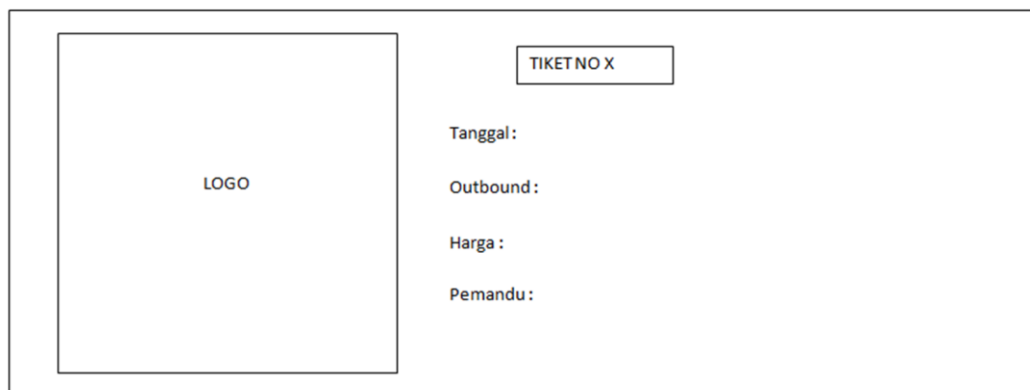
<div style="text-align: center;"><div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 40px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;">LOGO</div><p>Alam Wisata Cimahi</p><p>Jln.Kolonel Masturi KM 14 RT 001 RW 0013 Kel Cipageran, Cimahi</p></div>
<p>Nama :</p> <p>Alamat :</p> <p>Jumlah Pack :</p> <p>Perusahaan :</p> <p>Telepon :</p> <p>Tanggal / Jam</p> <p>ACARA :</p> <p>MENU :</p> <p>JAM KELUAR MAKAN :</p> <p>LOKASI / RUANGAN :</p> <p>LAYOUT :</p> <p>F.A / OOUTBOUND</p> <p>UANG MUKA :</p> <p>LAIN – LAIN :</p> <p style="text-align: right;">TANDA TANGAN</p> <p style="text-align: right;">PELANGGAN</p>

Gambar 4.25 Rancangan Lembar Reservasi

5. Rancangan Tiket Outbound

Tiket outbound merupakan tiket untuk menyewa fasilitas outbound yang tersedia.

Berikut rancangan tiket outbound :



The image shows a template for an Outbound Ticket. It consists of a large rectangular frame. On the left side of the frame is a square placeholder labeled "LOGO". On the right side, there is a small rectangular box labeled "TIKET NO X". Below this box, the following labels are listed vertically: "Tanggal:", "Outbound:", "Harga:", and "Pemandu:".

Gambar 4.29 Rancangan Tiket Outbound

6. Rancangan Daftar Team Outbound

Daftar ini merupakan daftar kelompok – kelompok peserta pada event outbound.

Berikut rancangan dari Daftar Team Outbound :

<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> LOGO </div> <p style="margin-top: 10px;"> Alam Wisata Cimahi Jln.Kolonel Masturi KM 14 RT 001 RW 0013 Kel Cipageran, Cimahi </p>								
<p>DAFTAR TEAM EVENT OUTBOUND</p> <p>TGL ACARA :</p> <p>MASTER GAME :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">No</th> <th style="width: 30%;">Nama Team</th> <th style="width: 20%;">Jumlah Kelompok</th> <th style="width: 40%;">Pemandu</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="height: 20px;"></td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> Resepsionis () </div>	No	Nama Team	Jumlah Kelompok	Pemandu				
No	Nama Team	Jumlah Kelompok	Pemandu					

Gambar 4.30 Rancangan Daftar Team Outbound

7.Rancangan Daftar Acara Outbound

Daftar ini berisi kegiatan – kegiatan pada event outbound. Berikut rancangan dari daftar acara outbound :

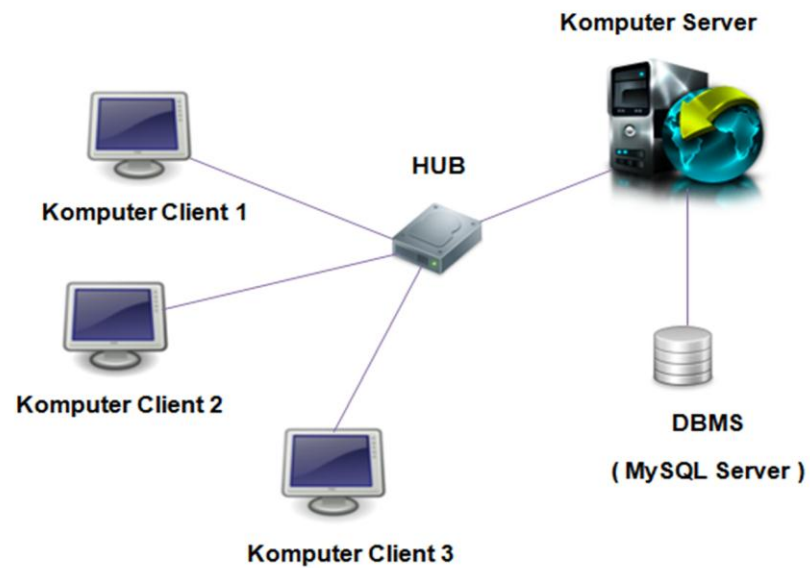
<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin: 0 auto; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> LOGO </div> <p style="margin-top: 10px;"> Alam Wisata Cimahi Jln.Kolonel Masturi KM 14 RT 001 RW 0013 Kel Cipageran, Cimahi </p>						
<p>DAFTAR SUSUNAN KEGIATAN OUTBOUND</p> <p>TANGGAL ACARA :</p> <p>MASTER GAME :</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;">No</th> <th style="width: 30%;">Waktu Kegiatan</th> <th style="width: 60%;">Nama Kegiatan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> </td> <td> </td> <td> </td> </tr> </tbody> </table> <div style="text-align: right; margin-top: 20px;"> Resepsionis () </div>	No	Waktu Kegiatan	Nama Kegiatan			
No	Waktu Kegiatan	Nama Kegiatan				

Gambar 4.31 Rancangan Daftar Acara Outbound

4.2.9 Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan ini bertujuan untuk mengimplementasikan perangkat lunak yang telah dibangun. Arsitektur jaringan ini merupakan sebuah blue print dalam pengembangan sistem informasi yang telah dirancang. Dalam arsitektur jaringan dari Sistem Informasi Pemesanan Paket Outbound , menggunakan jenis jaringan client – server dimana DBMS (Database Management System) disini disentralisasikan, lalu dapat di akses dengan user dan admin / server . Client adalah sembarang sistem atau proses yang melakukan sesuatu permintaan data atau layanan ke server. Sever adalah proses atau sistem yang menyediakan data atau layanan yang diminta oleh client.

Berikut adalah jaringan client server dari Sistem Informasi Pemesanan Paket Outbound yaitu :



Gambar 4.32 Perancangan Arsitektur Jaringan Client – Server pada Sistem Informasi Pemesanan Paket Outbound